



## Tutoriel

### Inscription en ligne d'équipe interclubs

Auteur: Gérard CANTEGRIL

Objet : Tutoriel inscription en ligne d'équipe interclubs

Référence :TUT1004

Date : 10-10-2010

## 1. Objet

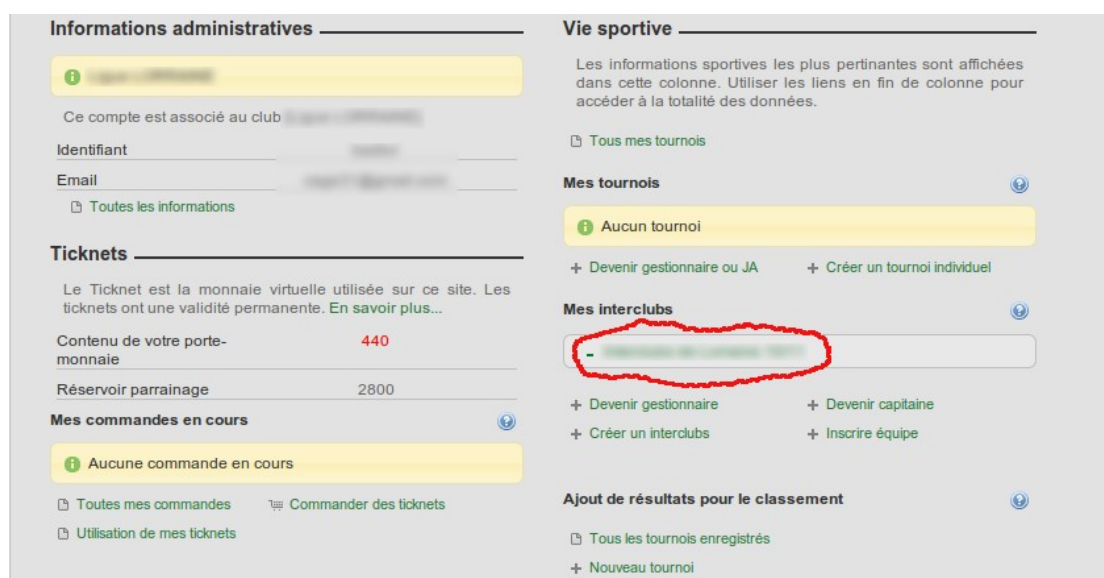
Le présent document est un tutoriel pour faciliter l'accès et l'utilisation des services proposés par le portail Badminton Netware. Ce n'est pas un manuel d'utilisation du logiciel BadNet.

Le portail Badminton Netware propose l'hébergement de compétitions de type interclubs. Il permet aux clubs participant d'inscrire leurs équipes à ces compétitions sous réserve que les organisateurs aient activé le service correspondant.

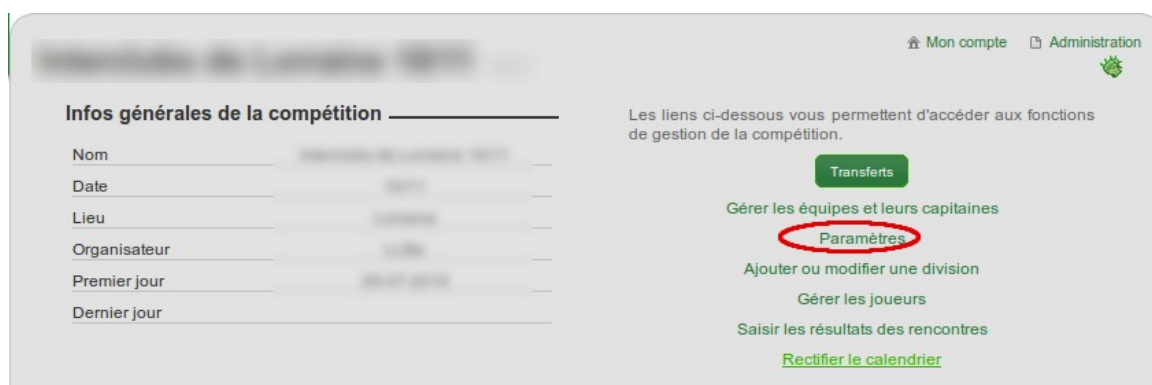
## 2. Activer le service

L'activation du service ne peut être effectuée que par le propriétaire du tournoi, soit lors de la création, soit à partir de la page de gestion du tournoi.

Après connexion, le nom de l'interclubs est affiché sur la page d'accueil dans la rubrique « Mes interclubs » de la colonne « Vie sportive ».



Cliquer sur le nom du tournoi pour afficher sa page de gestion.



Cliquer sur le lien « Paramètres » pour afficher la page permettant l'activation du service « Inscription en ligne ».

**Paramétrage de l'interclubs**

L'utilisation du service "Gestion des capitaines" coûte  ticknets par équipe inscrite. Ils sont déduits de votre porte monnaie à chaque ajout d'une nouvelle équipe. La déduction est définitive et non récupérable même si l'équipe est supprimée ou l'option désactivée.  
L'utilisation du service "Inscription en ligne" est gratuite pour cette saison.

**Il y a  équipes inscrites. Si vous désactiver la gestion des capitaines, la réactivation vous coûtera  ticknets.**

☒ **Activer la gestion des capitaines**

Autoriser les capitaines à ajouter des joueurs à leur équipe

☒ Jamais ☐ Toujours  0 jours avant la rencontre

L'ajout de joueur dans BadNetTeam ne sera possible que si l'ajout de joueurs non licenciés est toujours autorisé.

☐ Limiter aux joueurs licenciés

☐ Homme ☐ Vétéran ☐ U19 ☐ U15 ☐ U11

☐ Femme ☐ Sénior ☐ U17 ☐ U13

☐ Autoriser les joueurs à jouer dans plusieurs équipes

☐ Autoriser les joueurs de différents clubs dans une équipe

Délai de saisie et validation des résultats en jours  0

☒ **Activer l'inscription en ligne des équipes**

Montant de l'inscription en euro par équipe  10

☐ **Laisser BadNet gérer les paiements**

En choisissant cette option, les clubs payent l'inscription de leurs équipes à BadNet. Votre porte monnaie sera crédité du nombre correspondant de ticknets remboursables. Vous pourrez alors ré-utiliser ces ticknets ou vous les faire rembourser.  
Vous n'avez pas besoin d'acheter des ticknets. Les frais seront directement prélevés sur le montant des inscriptions.

☒ **Les clubs vous règlent directement**

En choisissant cette option, les clubs vous payent directement l'inscription de leurs équipes. Les informations administratives (contact et rib) leurs seront transmises pour faciliter le paiement.  
Vous devez créditer votre porte-monnaie d'un nombre suffisant de ticknets en fonction des options choisies pour que les clubs puissent inscrire leurs équipes.

Cocher l'option « Activer l'inscription en ligne des équipes » dans la partie droite de la page. Renseigner le montant de l'inscription par équipe et choisissez le mode de paiement.

### 1 Laisser BadNet gérer les paiements

Si l'option « Laisser BadNet gérer les paiements » est choisie, vous n'avez pas besoin d'alimenter votre porte-monnaie, sauf si le montant de l'inscription d'une équipe est inférieure au coût de l'ajout d'une équipe au tournoi. Les clubs paieront l'inscription de leur équipe avec des ticknets. Le coût de l'ajout d'une équipe et éventuellement de la gestion des capitaines sera déduit du nombre de ticknets versés par le club. Les ticknets restants sont remboursables : vous pouvez à tout moment les convertir en euros. Les euros correspondants vous sont reversés soit par virement soit par chèque suivant votre demande. A chaque remboursement une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande.

Si un club décide d'annuler l'inscription d'une équipe il suffira de transférer sur son compte le nombre de ticknets correspondants au montant de l'inscription d'une équipe moins éventuellement les pénalités applicables. Si votre porte-monnaie ne contient pas suffisamment de ticknets, vous devrez en racheter suffisamment. A chaque transfert de ticknets une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande.

## 2 Les clubs vous règle directement

Si cette option est choisie, vous devez alimenter votre porte-monnaie avec un nombre de ticknets suffisant pour l'ajout de la totalité des équipes prévues. S'il n'y a pas assez de ticknets, les clubs restants ne pourront pas inscrire d'équipe.

Pour faciliter le paiement les informations « Contacts » et « Rib » que vous avez renseignés dans la partie « Informations administratives » de votre compte sont présentés à chaque club qui inscrit une équipe.

## 3. Inscrire une équipe

L'inscription d'une équipe est possible à partir de tout compte relié à un club. L'équipe inscrite est donc une équipe du club lié au compte.

Pour inscrire une équipe, utiliser le lien « Inscrire équipe » présent sur la page principale de votre compte, dans la rubrique « Mes interclubs » de la colonne « Vie sportive ».

The screenshot shows a user's account page. The left sidebar contains 'Informations administratives' with fields for 'Identifiant' and 'Email', a 'Ticknets' section showing a balance of 600, and 'Mes commandes en cours'. The main area on the right is titled 'Vie sportive' and contains three sections: 'Mes tournois', 'Mes interclubs', and 'Inscriptions en ligne'. In the 'Mes interclubs' section, the link '+ Inscrire équipe' is highlighted with a red circle.

La page suivante présente la première étape pour inscrire une équipe : le choix de l'interclubs. Si l'organisateur n'a pas activé le service « Inscription en ligne des équipes » l'interclubs n'est pas présenté dans la liste. Sélectionner le tournoi dans la liste et utiliser la bouton « Suivant » pour passer à la prochaine étape.

Si aucun tournoi n'est sélectionné, la même page est à nouveau affichée.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 1 Choix de l'interclubs

Sélectionner l'interclubs dans la liste. Si la compétition n'apparaît pas, il est probable que les organisateurs n'ont pas activé l'inscription en ligne.

Chercher

**Vie sportive**

#	Date	Nom
1		
2		

Page 1 sur 1 50 Enregistrements 1 - 2 sur 2

Maintenant, plusieurs cas sont possibles suivant l'option choisie par l'organisateur.

### 1 Paiement de l'inscription à l'organisateur

L'organisateur a décidé que le règlement de l'inscription doit lui être envoyé.

Dans ce cas, la page suivante permet de saisir les informations de l'équipe. Il suffit de renseigner le nom et le sigle de l'équipe et de passer à l'étape suivante.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 2 Informations de l'équipe

Saisir les données de l'équipe. Le nom du capitaine est simplement indicatif. Il devra se créer un compte et faire une demande pour être enregistré et gérer son équipe.

Nom de l'équipe

Sigle de l'équipe

Nom du capitaine prévu

Si le nombre maximum d'équipe autorisé par l'organisateur est atteint, un message d'avertissement est affiché. Utilisez les coordonnées pour obtenir plus d'informations.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 2 Informations de l'équipe

⚠ Le nombre maximum d'équipes autorisées est atteint; Veuillez contacter l'organisateur pour plus de renseignements.

### Contact

Nom de l'équipe :  
Sigle de l'équipe :  
Nom du capitaine prévu :  
Prix à payer :  
Tel :  
Mob :  
Email :

← Précédent   ✖ Abandonner

Dans le cas où le nombre maximum d'équipe autorisé n'est pas atteint, la dernière étape permet de confirmer l'inscription de l'équipe. A titre indicatif, le RIB s'il a été renseigné et les coordonnées de l'organisateur sont affichés.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 3 Confirmation de l'inscription

Voici le récapitulatif des informations de votre équipe. N'oubliez pas de régler votre inscription auprès de l'organisateur.

Interclubs	
Nom de l'équipe	
Sigle de l'équipe	
Nom du capitaine prévu	
Prix à payer	

### Relevé d'identité bancaire

Nom de l'établissement :  
Code agence :  
DOMICILIATION  
Code établissement   Code guichet   Numéro de compte   Clé RIB  
IBAN (International Bank Account Number)  
code BIC (Bank Identification Code - code swift):

### Contact

Nom de l'équipe :  
Sigle de l'équipe :  
Nom du capitaine prévu :  
Prix à payer :  
Tel :  
Mob :  
Email :

← Précédent   ✖ Abandonner   ✔ Terminer



## 2 Paiement de l'inscription à BadNet

L'organisateur a délégué à BadNet la gestion des règlements. Dans ce cas, le paiement de l'inscription s'effectue en ticknets, la monnaie virtuelle en vigueur sur le portail. Votre porte-monnaie doit contenir suffisamment de ticknets pour couvrir le coût de l'inscription. Si ce n'est pas le cas, un message vous le signale.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

2 Informations de l'équipe

⚠ Le montant de l'inscription d'une équipe est fixée par l'organisateur à 10 euros. Votre porte-monnaie ne contient pas assez de ticknets pour inscrire une équipe. Vous devez acheter un nombre suffisant de ticknets avant de pouvoir continuer l'inscription.

🛒 Commander des ticknets

← Précédent X Abandonner

Le lien « Commander les ticknets » permet d'accéder directement à la page de commande avec le nombre de ticknets nécessaire. Une fois la commande effectuée, le porte-monnaie sera crédité après réception du paiement et vous pourrez inscrire votre équipe.

**Ticknets** *Commande*

1 2 3 4

1 Choix du nombre

Ceci est le seul endroit où vous pouvez commander des ticknets. Ceux-ci seront ajoutés à votre porte-monnaie dès réception du paiement. Il n'y a pas de limite de validité pour les ticknets. Ceux non utilisés en fin de saison pourront l'être la saison suivante. Utiliser les listes pour calculer rapidement le nombre de ticknets total nécessaires pour votre compétition. Si besoin, modifier le nombre de ticknets proposés à l'achat. 1000 est le nombre minimum de ticknets à acheter.

**Tarif des services**

Création de tournoi	1000 ticknets
Ajout d'une équipe interclubs	1000 ticknets
Ajout d'un capitaine	1000 ticknets
Saisie des résultats en direct	1000 ticknets

Création de tournoi 0 = 0 ticknets    Contenu de votre porte-monnaie 0 ticknets

Ajout d'une équipe interclubs 0 = 0 ticknets    Nombre total nécessaire 0 ticknets

Ajout d'un capitaine 0 = 0 ticknets    Nombre de ticknets à acheter 0 €

Saisie des résultats en direct 0 = 0 ticknets

X Abandonner ✓ Suivant



Quand le porte-monnaie est suffisamment rempli, la deuxième étape permet de saisir les informations de l'équipe à inscrire. Un message informatif indique que le porte-monnaie sera débité en fonction du prix de l'inscription fixé par l'organisateur.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 2 Informations de l'équipe

**i** Le montant de l'inscription d'une équipe est fixée par l'organisateur à  euros. Votre porte-monnaie sera débité du nombre de ticknets correspondants.

Saisir les données de l'équipe. Le nom du capitaine est simplement indicatif. Il devra se créer un compte et faire une demande pour être enregistré et gérer son équipe.

Nom de l'équipe

Sigle de l'équipe

Nom du capitaine prévu

La dernière étape permet de confirmer l'inscription de votre équipe.

**Mes tournois** *Inscription d'une équipe interclubs*

1 2 3

## 3 Confirmation de l'inscription

**i** Le montant de l'inscription d'une équipe est fixée par l'organisateur à  euros. Votre porte-monnaie sera débité du nombre de ticknets correspondants.

Interclubs	<input type="text"/>
Nom de l'équipe	<input type="text"/>
Sigle de l'équipe	<input type="text"/>
Nom du capitaine prévu	<input type="text"/>
Contenu du porte-monnaie avant inscription	<input type="text"/>
Contenu du porte-monnaie après inscription	<input type="text"/>

Si le club décide d'annuler l'inscription d'une équipe, l'organisateur transférera sur son compte le nombre de ticknets correspondants au montant de l'inscription d'une équipe moins éventuellement les pénalités applicables. A chaque transfert de ticknets une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande. Les ticknets ainsi récupérés dans le porte-monnaie du club ne sont pas remboursables.